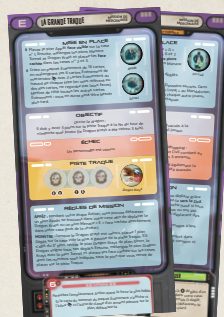




EXTENSION LE CLAN DES DEUX

INTRODUCTION

Le voyage du Mandalorien continue grâce à l'extension *Le Clan des Deux* ! Revivez les moments les plus emblématiques de la saison 2 de *The Mandalorian*™. Vos aptitudes seront mises à l'épreuve dans de nouvelles missions de mercenaire, où vous devrez élaborer d'audacieuses stratégies grâce aux nouveaux personnages, ennemis, types de cartes et mécaniques de cette extension.



2 fiches Mission de mercenaire (recto verso)



1 livre de missions

MATÉRIEL



4 cartes Personnage



12 cartes Duel



1 pion Étoile



5 pions Dégât



10 cartes Événement normal



64 cartes Compétence (15 par nouveau personnage, 2 Mandalorien, 2 L'Enfant)



6 cartes Planification



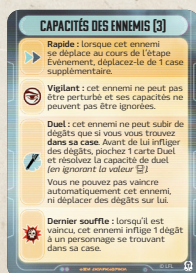
2 pions Lunette



6 cartes Événement de mercenaire (violettes)



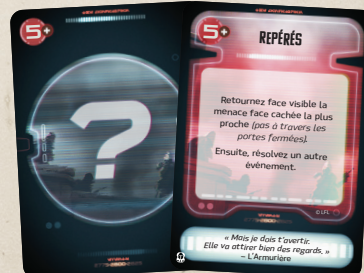
4 silhouettes (avec socles en plastique)



4 cartes de référence



129 pions Menace (25 de valeur 5, 23 de valeur 6, 24 de valeur 7, 32 de valeur 8, 1 Jedi, 3 lettres E, 5 lettres F, 5 lettres G, 2 lettres H, 9 Expert)



7 cartes Événement dangereux (recto rouge)

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION ?

Avant votre première partie, ajoutez les cartes suivantes aux paquets correspondants de la boîte de base : cartes Planification, cartes Personnage et cartes Événement normal (pas les cartes rouges, ni les violettes). Vous vous en servirez lors de toutes vos parties.

Laissez à part les cartes Événement rouges et violettes. Vous vous en servirez uniquement lors de certaines missions ou avec certaines règles.

Le paquet Duel est un nouvel élément de jeu qui pourra vous servir au cours de toutes vos parties. Pendant la mise en place, mélangez-le et placez-le à côté du paquet Planification. Nous décrirons ce paquet plus loin.

Les pions Menace, Étoile et Lunette ne vous serviront que lors de missions spécifiques. Laissez-les dans la boîte jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

CARTES DE REMPLACEMENT

Deux cartes Compétence de la boîte de base ont été révisées dans cette extension : la carte « Réacteur dorsal » du Mandalorien et la carte « Potentiel caché » de L'Enfant. Retirez ces deux cartes de la boîte de base et utilisez à la place les cartes de remplacement fournies dans cette extension. La carte de remplacement du Mandalorien se nomme « Vol du phénix ».

Les nouvelles cartes de référence remplacent les cartes de référence « Capacités des ennemis experts » de la boîte de base (les autres cartes de référence de la boîte de base restent valides).

CARTES ÉVÉNEMENT DANGEREUX

Sept cartes Événement possèdent une face rouge. Pendant la mise en place, si vous souhaitez rendre votre partie plus difficile, utilisez ces cartes **à la place** des cartes de la boîte de base portant le même nom. Vous pouvez vous servir de ces cartes quel que soit le niveau de difficulté de votre partie (même « Novice »).

Si vous préférez ne pas utiliser ces cartes, laissez-les à part dans la boîte.



Une carte Événement dangereux

ICÔNE D'EXTENSION

Toutes les cartes de cette extension portent l'icône *Le Clan des Deux* afin que vous puissiez facilement les identifier.



Icône d'extension *Le Clan des Deux*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cette extension ne contient pas de paquet Guide : tous les éléments de jeu sont disponibles dès votre première mission.

Lors de chaque partie, vous pouvez jouer la mission narrative ou la mission de mercenaire de votre choix. Il vous suffit de suivre les instructions de mise en place en page 4 du supplément de règles n° 2 (de la boîte de base) et d'ajouter, si vous le souhaitez, des cartes Événement dangereux de cette extension (voir ci-contre).

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de jouer la mission narrative n° 5, qui vous permettra d'apprendre facilement les nouvelles règles.

NOUVELLES RÈGLES

L'extension *Le Clan des Deux* introduit de nouvelles mécaniques – comme des capacités de personnage persistantes, des événements continus et des duels, toutes décrites dans les pages suivantes de ce livret de règles.

CAPACITÉS DE PERSONNAGE PERSISTANTES

Toutes les cartes Personnage de cette extension possèdent une face « Novice » et une face « Standard ». Utilisez la face « Standard », sauf si vous jouez avec le niveau de difficulté « Novice ».

Contrairement aux personnages de la boîte de base, ceux de l'extension possèdent leurs capacités **dès le début** de la partie (ne retournez pas la carte après utilisation). Ces capacités, qu'elles soient positives ou négatives, sont actives jusqu'à la fin de la partie, même si vous jouez avec le niveau de difficulté « Novice ».

Comme dans la boîte de base, les capacités de personnage qui indiquent un moment de déclenchement en **italique** sont facultatives (la capacité de Fennec Shand, par exemple).

Les nouveaux personnages sont légèrement plus complexes que ceux de la boîte de base, il est donc nécessaire de bien maîtriser les compétences et la planification pour les utiliser efficacement.



Une capacité de personnage persistante

PRÉCISIONS SUR LES PERSONNAGES

Si vous avez des questions sur la capacité d'un personnage en cours de partie, consultez cette section :

Ahsoka Tano

- » Bien qu'Ahsoka ne puisse utiliser des actions Attaquer que contre des ennemis situés dans sa case, elle peut infliger des dégâts à des ennemis qui se trouvent dans une case différente grâce à d'autres moyens (par exemple, la carte Planification « Riposte »).
- » Les effets de nombreuses cartes Compétence d'Ahsoka renvoient à la carte du sommet de la défausse Planification. Vous pouvez regarder les cartes de la défausse à tout moment, mais vous ne pouvez pas en changer l'ordre. Si un effet retire des cartes spécifiques de la défausse, laissez les autres cartes dans leur ordre initial.
- » Lorsque vous effectuez une action Planifier, vous choisissez dans quel ordre vous défaussez les cartes. De même, si vous utilisez les cartes Planification « Défense » et « Riposte » au cours de la même attaque, vous choisissez dans quel ordre.
- » Sa capacité de déplacement (de même que la carte Planification « Mobilisation ») **ne peut pas** être utilisée au milieu de la résolution d'une action ou d'une capacité de compétence.
- » Si un autre joueur permet à Ahsoka d'effectuer une action pendant son tour, elle peut utiliser sa capacité de déplacement (même si elle l'a utilisée pendant son propre tour).
- » Vous pouvez utiliser la capacité de personnage d'Ahsoka pour vous déplacer avant de décider quelle action vous effectuez. Ahsoka doit toujours effectuer une action (même lors des parties solo ou en mode Partage de personnages).

Boba Fett : en solo et en mode Partage de personnages, la capacité de Boba Fett ne vous permet d'attaquer de nouveau qu'en utilisant une carte Compétence Boba Fett (quel que soit le personnage qui a effectué la première attaque).

Bo-Katan Kryze

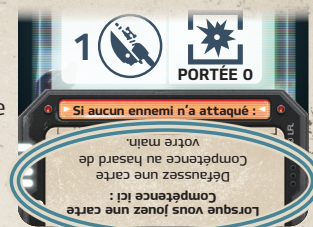
- » Ne retournez face visible que la carte du sommet de votre paquet, et pas votre paquet entier.
- » Si vous piochez plusieurs cartes, ne révélez la carte du sommet de votre paquet qu'après les avoir toutes piochées.
- » En solo et en mode Partage de personnages, retournez face visible la carte du sommet de votre paquet quel que soit le personnage indiqué sur la carte Compétence.
- » N'oubliez pas de mélanger immédiatement votre défausse lorsque votre paquet Compétence est épuisé.

Fennec Shand : sa capacité de personnage n'ajoute de la portée qu'à l'action Attaquer, et pas aux capacités de compétence qui infligent des dégâts (comme « Tirs nourris »).

EFFETS CONTINUS

Certaines cartes Événement disposent d'effets continus imprimés à l'envers en bas de la carte. Après avoir résolu un tel événement et défaussé toutes les cartes de l'emplacement Action correspondant, pivotez cette carte Événement vers le bas et placez-la dans l'emplacement Action.

Certains effets continus sont associés à un prérequis. Si ce dernier n'est pas rempli, défaussez la carte après avoir résolu le texte de sa partie supérieure. Par exemple, l'effet continu ci-contre n'est placé dans l'emplacement Action que si aucun ennemi n'a attaqué grâce à cette carte Événement.



Un effet continu

Tant qu'un effet continu se trouve dans un emplacement Action, il ajoute un malus que vous devez appliquer.

Par exemple, l'effet continu ci-contre se trouve dans l'emplacement Action Attaquer. Il vous fait défausser une carte au hasard de votre main à chaque fois que vous jouez une carte Compétence dans cet emplacement (**avant** de résoudre l'action de l'emplacement).



Les effets continus restent en jeu jusqu'à ce que vous résolviez un autre événement pour cet emplacement Action. Ensuite, défaussez toutes les cartes Événement ayant des effets continus qui s'y trouvent (en plus de toutes les cartes Compétence et de tous les pions Perturbation).

PRÉCISIONS

- » Lorsque vous effectuez une action gratuite grâce à une capacité, **ne résolvez pas** les effets continus de l'emplacement Action correspondant.
- » La règle « Cartes Événement sans effet », page 10 du livret de règles, ne s'applique pas si la carte Événement est placée par son propre effet dans un emplacement Action (la carte a eu l'effet de se placer dans l'emplacement, vous ne faites donc pas apparaître de renfort).
- » Si un effet continu réduit la force d'une carte Compétence, cela ne s'applique que pendant cette étape Action, et pas pendant l'étape Événement.
- » La force d'une carte Compétence peut être réduite jusqu'à un minimum de 0. Une action de force 0 n'aura généralement pas d'effet (sauf lorsque vous effectuez une action Se renseigner contre un ennemi situé dans votre case).
- » Dans de rares situations, un emplacement Action peut contenir plusieurs effets continus.
- » La carte Compétence « Agilité » de Xi'an peut défausser un événement d'un autre emplacement Action (si l'événement est la seule carte de cet emplacement). La carte Événement « Entrave » **ne peut jamais** être défaussée (comme rappelé dans son texte).

NOUVELLES CAPACITÉS D'ENNEMI

Cette extension contient quatre nouvelles capacités d'ennemi qui vous donneront du fil à retordre...

RAPIDE ▶▶

Lorsque cet ennemi se déplace pendant l'étape Événement, il se déplace de 1 case supplémentaire (vers le personnage le plus proche, sauf indication contraire). Cette capacité s'applique même lorsque l'ennemi est déplacé par la crise, mais elle ne s'applique pas lorsqu'un joueur déplace l'ennemi (par exemple, grâce à l'action Se renseigner).

DERNIER SOUFFLE ☠

Lorsque cet ennemi est vaincu, il inflige 1 dégât à un personnage situé dans sa case.

- ❖ Si plusieurs personnages se trouvent dans sa case, le joueur actif décide quel personnage subit le dégât.
- ❖ Les capacités de cartes Compétence qui sont utilisées « avant de résoudre les capacités d'ennemi » n'ont pas d'effet sur Dernier souffle. Par exemple, si le Mandalorien utilise la carte Compétence « Attaque furtive » pour vaincre un ennemi, Dernier souffle est résolu.
- ❖ Cette capacité n'interrompt pas les capacités de carte. Si une capacité de carte vainc un ennemi, résolvez la carte en entier avant de résoudre Dernier souffle.

VIGILANT 👁

Cet ennemi ne peut pas être perturbé et ses capacités ne peuvent pas être ignorées. Par exemple, si un ennemi est doté de Vigilant et Sentinelle (👁), la carte Planification « Mobilisation » ne peut pas être utilisée pour ignorer Sentinelle.

La capacité Vigilant s'applique même lorsqu'une carte Événement (comme « Panique ») est censée ignorer les capacités d'ennemi.

DUEL ⚔

La capacité Duel se trouve sur des ennemis emblématiques, auxquels vous devrez accorder une attention toute particulière. Ces ennemis utilisent des cartes Duel pour simuler des combats imprévisibles et épiques.

Un ennemi doté de la capacité Duel ne peut se voir infliger de dégâts **que par des personnages se trouvant dans sa case** (il ignore les dégâts de toute autre provenance). Lorsqu'il subit des dégâts, piochez immédiatement une carte Duel et résolvez la capacité de duel indiquée.

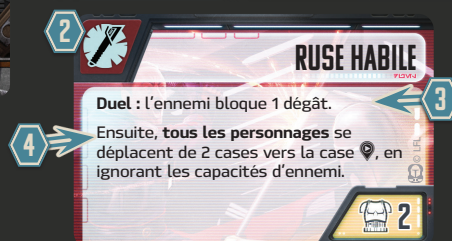
Grâce à cette capacité, l'ennemi essaiera toujours de bloquer des dégâts. Infligez tous les dégâts restants (le cas échéant) à l'ennemi, puis résolvez le reste de la capacité de duel.

Après avoir résolu la carte Duel, défaussez-la face visible à côté du paquet Duel.

L'icône présente au dos de chaque carte Duel donne une indication sur le nombre de dégâts qui fonctionnera le mieux face à la capacité de cette carte. Par exemple, une carte affichant l'icône « +3 » bloquera généralement 1 ou 2 dégâts.

EXEMPLE DE DUEL

- 1/ Fennec Shand se trouve dans la case de Moff Gideon. Elle joue une carte Compétence de force 2 sur l'action Attaquer et utilise cette action pour infliger 2 dégâts à Moff Gideon.
- 2/ Moff Gideon est doté de la capacité Duel ⚔, il faut donc piocher une carte Duel.
- 3/ La carte Duel bloque 1 dégât, Moff Gideon ne subit donc que 1 dégât.
- 4/ La carte déplace ensuite tous les personnages de 2 cases vers la case ☑.
- 5/ Fennec Shand ne peut pas utiliser la capacité de la carte Compétence « Tirs nourris » contre Moff Gideon, car les Ennemis Duel ne peuvent subir que des dégâts infligés par des personnages situés dans leur case.



PRÉCISIONS SUR LES DUELS

- ❖ La valeur de Robuste (à côté de l'icône , dans le coin inférieur droit de la carte) n'a **pas d'effet** lorsque des dégâts sont infligés à un ennemi Duel. Cette valeur n'est utilisée que pour les ennemis Robustes.
- ❖ Résolvez la capacité de duel en entier (si possible), même si l'ennemi est vaincu par l'attaque.
- ❖ Piochez une carte Duel dès que vous infligez des dégâts à un ennemi Duel (lorsque vous vous trouvez dans sa case), y compris lorsque vous utilisez une carte Planification « Riposte ».
- ❖ Si l'ennemi sort de votre case pendant la résolution d'une carte Duel, il subit quand même les dégâts.
- ❖ Si plusieurs effets infligent des dégâts à un ennemi, piochez une carte Duel pour chacun d'entre eux.
- » Si l'ennemi n'est plus dans votre case une fois que la première carte Duel est résolue, vous ne pouvez plus lui infliger de dégâts supplémentaires (voir l'exemple page 4).
- » Si une capacité inflige une valeur de dégâts variable ou augmente la valeur de dégâts, n'utilisez qu'une carte Duel (par exemple les cartes Compétence « Fonction première », « Oiseaux siffleurs » et « Je ne rate jamais mon coup »).
- ❖ Vous ne pouvez pas **déplacer** des dégâts sur un ennemi Duel (par exemple avec la capacité de personnage de Migs Mayfeld).
- ❖ Vous ne pouvez pas vaincre automatiquement un ennemi Duel (par exemple avec la carte Compétence « Contacts dans les bas-fonds » de Greef Karga).
- ❖ Si une carte Compétence inflige des dégâts « avant de résoudre les capacités d'ennemi », piochez une carte Duel normalement (par exemple la carte Compétence « Attaque furtive » du Mandalorien).

AUTRES CAPACITÉS D'ENNEMI

Certaines capacités d'ennemis experts de la boîte de base apparaissent sur des ennemis normaux dans cette extension. Ces capacités s'appliquent quel que soit le niveau de difficulté de votre partie. De plus, la capacité Robuste () a été révisée, comme expliqué ci-dessous et rappelé sur les cartes de référence.

ROBUSTE (CAPACITÉ RÉVISÉE)

Lorsque vous infligez des dégâts à un ennemi Robuste, piochez la carte du sommet du paquet Duel. Cet ennemi bloque le nombre de dégâts indiqué dans le coin inférieur droit de la carte (de 0 à 2). Limité à une fois par action et par ennemi.



Valeur de Robuste sur une carte Duel

- ❖ Ne résolvez pas la capacité de la carte Duel (elle n'est utilisée que par les ennemis Duel).
- ❖ Si une carte Compétence inflige des dégâts « avant de résoudre les capacités d'ennemi », piochez une carte Duel et bloquez les dégâts normalement.

Vous pouvez également consulter les précisions du supplément de règles n° 2.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ « EXPERT »

Lorsque vous jouez au niveau de difficulté « Expert » sur les plans 5 à 8, utilisez les pions Renfort Expert à la place des pions Renfort du plan. Contrairement à ceux de la boîte de base, ces pions ont tous le même dos, et vous pouvez utiliser les 9 pions sur tous les plans de l'extension *Le Clan des Deux*.



Pion Menace Expert
face cachée



Pion Menace Expert
face visible

PRÉCISIONS SUR LES MISSIONS

Cette section contient des précisions sur les nouvelles missions, ainsi que les règles des pions Étoile et Lunette, dont vous aurez besoin pour certaines missions.

PION ÉTOILE

Le pion Étoile est utilisé pour les Missions 7 et 8 et représente un point d'apparition de renforts mobile. La case contenant ce pion est alors dotée de l'icône , ce qui signifie que des renforts peuvent y apparaître. Cependant, tandis que les cases  sont fixes, ce pion peut être déplacé par des effets.



Pion Étoile

Ce pion ne peut traverser ni les murs ni les zones interdites, mais il peut traverser les hauteurs et les portes fermées. Si un effet place le pion dans une case spécifique, ignorez toutes les restrictions de déplacement.

PRÉCISIONS SUR LA MISSION 5

- ❖ Morgan Elsbeth est vaincue dès que les dégâts qu'elle porte sont supérieurs ou égaux à la valeur indiquée par le pion Dégât sur la piste Puissance. Elle reste vaincue même si le pion Dégât se déplace sur la piste Puissance plus tard.
- ❖ Une fois que Morgan Elsbeth est vaincue, les crises continuent de faire progresser la piste Puissance. La valeur indiquée sur cette piste par le pion Dégât n'a alors aucun effet jusqu'à ce que le pion atteigne la fin de la piste.

PRÉCISIONS SUR LA MISSION 6

- ❏ Lorsqu'une carte Événement n'a pas d'effet, placez un pion Renfort face cachée à côté de la piste Transporteur au lieu de le faire apparaître sur le plan.
- ❏ Si un événement fait apparaître 2 renforts (comme « Déferlement »), placez ces 2 renforts à côté de la piste Transporteur. À la place, si la piste contient 2 dégâts, perturbez l'emplacement Action ayant la force la plus faible, puis perturbez de nouveau l'emplacement Action ayant la force la plus faible.
- ❏ Si vous déplacez un ennemi (par exemple grâce à l'action Se renseigner), cet ennemi s'est déjà « déplacé ce tour » et ne se déplacera pas à cause de la crise.
- ❏ Un atout Rocher n'inflige de dégâts qu'aux ennemis situés dans les cases dans lesquelles il se déplace, pas dans celle dont il part.
- ❏ Un ennemi Duel ne peut pas se voir infliger de dégâts par un atout Rocher (car ils ne peuvent en subir qu'en provenance de personnages situés dans leur case).

PRÉCISIONS SUR LA MISSION 7

- ❏ Le Canon AA étant un ennemi, il est affecté par toutes les capacités qui affectent les ennemis et les menaces. Il ne possède pas de classe.

RÈGLES DES SNIPERS

Dans cette mission, jusqu'à deux personnages peuvent utiliser les règles de Sniper. Ces personnages ne se trouvent pas physiquement sur le plan, mais ils fournissent un soutien à longue distance grâce à des armes lourdes. Les personnages Sniper utilisent un pion Lunette pour indiquer leur case (à la place d'une silhouette).

Les personnages Sniper doivent respecter les règles suivantes :

- ❏ Les snipers ne peuvent pas subir de dégâts, sauf s'ils s'infligent eux-mêmes ces dégâts à cause d'une capacité de compétence (par exemple la carte Compétence « Risque calculé » d'IG-11).
- » Lorsque vous devez choisir à quel personnage infliger des dégâts, vous ne pouvez pas choisir les snipers. Par exemple, si vous piochez la carte Événement « Détonateur thermique », vous ne pouvez pas infliger le dégât à un sniper.
- » Si un événement vous donne le choix entre infliger des dégâts à un personnage et résoudre un effet (comme « Assommé » ou « Entrave »), vous ne pouvez pas infliger de dégâts à un sniper, ce qui peut vous forcer à résoudre l'autre effet.
- ❏ Les ennemis ne se déplacent pas vers les snipers et ne les attaquent pas.
- ❏ Les snipers résolvent toutes les actions normalement, en considérant leur pion Lunette comme leur personnage. Par exemple, ils peuvent attaquer des



Pion Lunette

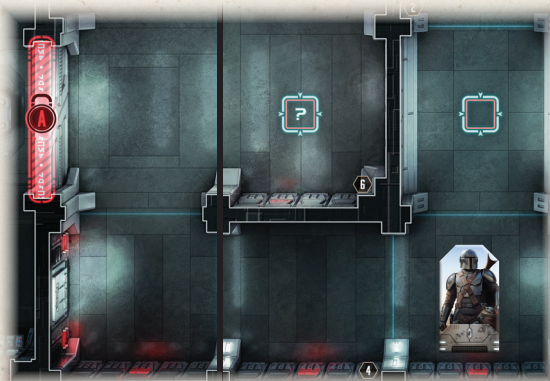
ennemis à portée 1 ou moins de leur pion Lunette. Ils se différencient toutefois des autres personnages par la règle suivante :

- » Les snipers peuvent traverser les menaces (face visible et cachée). Lorsqu'ils entrent dans une case contenant un pion Menace face cachée, **ne le révélez pas**.

- ❏ Si vous jouez en mode Bac à sable, deux personnages de votre choix peuvent être des snipers. Utilisez le dos des pions Lunette (sans illustration de personnage). Au moins une silhouette de personnage doit commencer la partie sur le plan.
- ❏ Tout ce qui renvoie à la case d'un personnage s'applique à la case où se trouve le pion Lunette. Par exemple, vous pouvez utiliser la capacité de la carte Compétence « Escorte » de Cara Dune si son pion Lunette se trouve dans la même case qu'un personnage ou qu'un sniper.
- ❏ Les snipers ne peuvent pas attaquer les ennemis dotés de la capacité Duel (ce cas ne peut se poser qu'avec le niveau de difficulté « Expert »).

PRÉCISIONS SUR LA MISSION 8

- ❏ Les ennemis représentés par un triangle ne commencent pas la partie sur le plan. Laissez-les près du plan, face cachée et en pile, comme les renforts. Vous les ferez apparaître quand vous en recevrez l'instruction. Ces ennemis ne sont pas utilisés pour les missions de mercenaire.
- ❏ Lorsque vous déterminez la case ★ la plus proche, pendant votre décompte, ne passez pas par les portes fermées, sauf si toutes les cases ★ se trouvent derrière des portes fermées.
- ❏ Lorsque le pion Étoile se trouve sur la case Dépressurisation, cette dernière ne peut jamais être la case ★ la plus proche. En de rares occasions, un renfort pourra apparaître dans la case Dépressurisation : dans ce cas, il y reste coincé et ne peut rien faire.
- ❏ Parfois, vous devrez déterminer la portée jusqu'à une porte. Les portes sont considérées comme se trouvant dans les deux cases qu'elles séparent. Par exemple, sur l'illustration ci-dessous, le Mandalorien peut utiliser son « Fusil à impulsion Amban » pour infliger des dégâts à la porte « A », qui se trouve exactement à portée 3.



PRÉCISIONS SUR LES MISSIONS DE MERCENAIRE

- ❖ **Mission E** : le Dragon Krayt ne peut ni se déplacer ni attaquer lorsqu'il est face cachée (comme les autres ennemis).
- ❖ **Mission F** : si IG-11 est neutralisé, toute Charge qu'il transporte ne peut pas être déclenchée. S'il est loyal et qu'il n'a pas positionné toutes ses Charges, la mission échoue.
- ❖ **Mission G** : les ennemis peuvent traverser les cases contenant des personnages.
- ❖ **Mission H** : les déplacements de la Renégate grâce à des cartes Événement et Duel sont toujours de 1 case vers la Magistrat, même si la carte indique de se déplacer vers ou en s'éloignant d'une case différente.

MODE NARRATIF

Le mode Narratif vous permet de suivre les aventures du Mandalorien chronologiquement. Dans ce mode, vous jouerez chaque mission narrative, en commençant par la Mission 1.

Vous pouvez inclure 1 à 4 joueurs, et de nouveaux joueurs peuvent arriver ou partir entre chaque partie. De plus :

- ❖ Utilisez les personnages indiqués dans le briefing de mission (si possible). S'il n'y en a pas assez, ajoutez les personnages de votre choix (ou jouez en mode Partage de personnages).
- ❖ Un joueur doit incarner le Mandalorien (il n'est pas obligatoire que ce soit le même joueur lors de chaque partie).
- ❖ Vous pouvez jouer avec n'importe quel niveau de difficulté, mais vous devez utiliser le même pour toutes les missions.
- ❖ **N'utilisez pas les fiches Mission avancée** (de la boîte de base), car elles utilisent les cartes Dessin secret.
- ❖ Avant chaque mission, nous vous encourageons à en lire l'introduction illustrée.
- ❖ Après chaque partie, soignez entièrement les dégâts de tous les personnages.

Après avoir gagné une partie, passez à la mission suivante pour votre prochaine partie. Si vous avez perdu, vous devez jouer de nouveau la même mission. Si vous perdez 3 parties d'affilée en mode Narratif, vous perdez toute la campagne du mode Narratif.

En revanche, si vous gagnez la Mission 8, vous remportez la campagne du mode Narratif !

JOURNAL DE BORD (MODE NARRATIF)

Utilisez ce journal pour suivre vos progrès en mode Narratif. Il vous indiquera quand ajouter et retirer des cartes du paquet du Mandalorien.

Vous pouvez le télécharger et l'imprimer à l'adresse suivante :

<https://unexpectedgames.com/mandalorian-support-fr>

- Mission 1
 - » Une fois la partie gagnée, recevez la carte Compétence « Oiseaux siffleurs »
- Mission 2
- Mission 3
- Mission 4
 - » Une fois la partie gagnée, recevez la carte Compétence « Vol du phénix ».
- Mission 5
 - » Une fois la partie gagnée, recevez la carte Compétence « Lance en beskar ».
- Mission 6
 - » Une fois la partie gagnée, retirez la carte Compétence « Fusil à impulsion Amban ».
- Mission 7
- Mission 8
 - » Si vous gagnez cette partie, vous remportez la campagne du mode Narratif !

MISSIONS ÉCHOUÉES

- Première
- Deuxième
- Troisième (campagne perdue)

MISE EN PLACE DU MODE NARRATIF

Avant la première mission, retirez les 3 cartes suivantes du paquet du Mandalorien :

- ❖ Oiseaux siffleurs
- ❖ Vol du phénix (remplacement de Réacteur dorsal)
- ❖ Lance en beskar

Ces cartes seront ajoutées plus tard à votre paquet. Après chaque partie, notez sur le journal de bord ci-dessus si vous avez gagné ou perdu la partie. Le journal vous indiquera quand ajouter et retirer des cartes du paquet du Mandalorien pour les futures missions.

Tous les autres personnages doivent utiliser leur paquet entier, sauf indication contraire dans le briefing de mission.

DÉFIS DE CLAN DES DEUX

Rejouez les missions en y ajoutant un rebondissement grâce aux défis suivants. C'est toujours vous qui choisissez le niveau de difficulté, sauf indication contraire.

■ **CHASSEUR DE DRAGON KRAYT** : gagnez la Mission de mercenaire E avec le changement suivant : vous devez vaincre le Dragon Krayt 4 fois au lieu de 3. Après l'avoir vaincu pour la 3^e fois, placez les pions Menace « E » face cachée sur les cases n° 1 et 2.

■ **MAÎTRE SABOTEUR** : gagnez la Mission de mercenaire F avec les changements de mise en place suivants :

- » n'utilisez pas les desseins secrets ;
- » répartissez les 5 pions Menace « F » entre les joueurs le plus équitablement possible (au lieu d'en utiliser 4).

■ **VAILLANT SAUVEUR** : gagnez la Mission de mercenaire G avec les changements de mise en place suivants :

- » n'utilisez pas les desseins secrets ;
- » placez 1 pion Dégât de plus sur chaque pion Civil.

CHAMPION DE LA NARRATION : gagnez la campagne du mode Narratif en utilisant les **cartes Événement dangereux** à chaque niveau de difficulté :

■ Difficulté Novice ■ Difficulté Vétéran
■ Difficulté Standard ■ Difficulté Expert

■ **PROTECTEUR DE LA MAGISTRATE** : gagnez la Mission de mercenaire H avec les changements de mise en place suivants :

- » n'utilisez pas les desseins secrets ;
- » placez 3 dégâts sur la Magistrat ;
- » retirez 1 carte , 1 carte  et 1 carte ? au hasard du paquet Événement.

■ **MISSION 5 REVISITÉE** : gagnez la Mission narrative 5 avec le changement de mise en place suivant : la piste Puissance commence à la 5^e case (la seconde case de valeur 9) au lieu de la case de départ.

■ **MISSION 6 REVISITÉE** : gagnez la Mission narrative 6 sans utiliser aucun pion Atout Rocher.

■ **MISSION 7 REVISITÉE** : gagnez la Mission narrative 7 avec le changement de mise en place suivant : placez tous les pions Menace  face visible, en ignorant leurs capacités. (Lorsqu'une menace  dotée d'une capacité  est révélée, l'alarme se déclenche normalement.)

■ **MISSION 8 REVISITÉE** : gagnez la Mission narrative 8 sans utiliser le pion Atout Commande du sas.

■ **MERCENAIRE MYTHIQUE** : gagnez chacune des nouvelles missions de mercenaire sur chaque plan :

■ 1E ■ 2E ■ 3E ■ 4E ■ 5E ■ 6E ■ 7E ■ 8E
■ 1F ■ 2F ■ 3F ■ 4F ■ 5F ■ 6F ■ 7F ■ 8F
■ 1G ■ 2G ■ 3G ■ 4G ■ 5G ■ 6G ■ 7G ■ 8G
■ 1H ■ 2H ■ 3H ■ 4H ■ 5H ■ 6H ■ 7H ■ 8H

CRÉDITS

Conception de l'extension : Corey Konieczka et Josh Beppler

Conception graphique et illustrations des intros des missions : David Ardila de InkVoltage

Illustration de couverture : Darren Tan

Illustrations des plans : Henning Ludvigsen

Illustrations des cartes et ennemis : Matt Bradbury, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Ron Lemen, Alyssa McCarthy, Preston Stone, Ryan Valle

Direction artistique : Tony Mastrangeli

Rendu 3D du dos de boîte : Dan Konieczka

Relecture et révision : Timothy Meyer

Coordination des licences : Kira Hartke, Kaitlin Souza et Emerald Thompson-Jereczek

Responsable des licences : Ariel Didier

Coordination de la production : Estelle Gavin

Gestion de la production : Justin Anger et Austin Litzler

Testeurs : Carolina Blanken, Gareth Bushill, James Connor, AJ Cressman, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Michael Feldman, Anita Hilberdink, Steve Koontz, Josiah Kuehn, Peter Küsters, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Emile de Maat, Timothy Meyer,

Stefan Michelmann, Eric Moore, John Moore, Todd Pressler, Syl Puglisi, Andrew Schaff, Ian Smith, Kyle Stark, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Martin Yarsley, Jorge Zhang

LUCASFILM LIMITED

Approbations Lucasfilm : Brian Merten

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Loïs Meyer

Responsable de localisation : Dadajef

Mise en page : Mai R.C.

© & ™ Lucasfilm Ltd. © 2024 Unexpected Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont © et © de Gamegenic, GmbH. Édité par Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. asmodee.fr. Distribué au/ Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

<https://unexpectedgames.com/mandalorian-support-fr>